

■パターンA：攻撃型

この逸脱能力セットは、積極的に攻撃を行なうボスキャラクターが使用することを想定したものだ。そのため、内容としては命中判定やダメージを上昇させるもの、位置取りを行ない各自に攻撃を加えるものが主体となっている。

変更する場合は《幸福の壁》や《^{ことわり}理のくさび》などに入れ替えると、また違った緊張感を演出できるだろう。

- 《憤怒の一撃》 自身のダメージに+8D6し、ダメージを軽減不可に。
- 《虚構現出》 使用された逸脱能力を打ち消す。
 - 《静止する世界》自身が即座にメインプロセスを行ない、判定のダイスを3D6に変更する。
 - 《瞬速行動》 自身が即座にメインプロセスを行なう。1ラウンド1回。
 - 《空間拡大》 攻撃の対象を場面（選択）に、射程を視界に変更する。
- 《死神の招き》 ダメージに+2D6し、逸脱能力以外での移し替えを不可に。
 - 《憎悪の魔弾》 受けた実ダメージを攻撃を行なったキャラクターにも与える。
- 《歪んだ幸運》 判定のダイスロールを3D6に変更する。

●PCの人数が少ない場合に減らす逸脱能力

以下の順番で逸脱能力を削ることを推奨する。

《憤怒の一撃》×1、《虚構現出》×1、《憎悪の魔弾》×1、《瞬速行動》×1

■パターンB：バランス型

この逸脱能力セットは、攻防さまざまなバランスをとった、どんなボスキャラクターでも比較的使いやすいものだ。安定している反面、突出した機能は持っておらず、個性に欠ける可能性もある。

変更する場合はボスのデータに合わせて、ダメージ上昇や判定への干渉など、持たせたい能力を充実させるとよいだろう。

- 《憤怒の一撃》 ダメージに+8D6し、ダメージを軽減不可に。
- 《完全否定》 自身が受ける実ダメージを0にし、付随する不利な効果も打ち消す。
- 《虚構現出》 使用された逸脱能力を打ち消す。
 - 《瞬速行動》 自身が即座にメインプロセスを行なう。1ラウンド1回。
 - 《空間拡大》 攻撃の対象を場面（選択）に、射程を視界に変更する。
- 《死神の招き》 ダメージに+2D6し、逸脱能力以外での移し替えを不可に。
- 《歪んだ幸運》 自身の判定のダイスロールを3D6に変更する。
 - 《屈服の言葉》 イニシアチブ。場面（選択）の対象が次に行なう判定のクリティカル値を7に。
 - 《星降る空》 イニシアチブ。範囲（選択）の対象に5D6点の実ダメージを与える。

●PCの人数が少ない場合に減らす逸脱能力

以下の順番で逸脱能力を削ることを推奨する。

《死神の招き》×1、《虚構現出》×1、《完全否定》×1、《星降る空》×1

■パターンC：防衛型

この逸脱能力セットは、他のエネミーをかばったり、PCの攻撃に耐えながら戦うボスキャラクターを想定したものだ。なお、《偽りの不死》はボスではなく周囲のエネミーに使用することを想定している。

防御のための機能は充実しているが、攻撃能力はあまりない。攻撃能力を強化したい場合は《憤怒の一撃》や《歪んだ幸運》などを追加するとよいだろう。

- 《跳躍する時》 受ける実ダメージを0にする。
- 《虚構現出》 使用された逸脱能力を打ち消す。
- 《墮落の声》 判定のダイスを-1D6する。
- 《偽りの不死》 戦闘不能、バッドステータスすべてを回復し、【HP】と【MP】を全快させる。
- 《死神の招き》 ダメージに+2D6し、逸脱能力以外での移し替えを不可に。
- 《憎悪の魔弾》 受けた実ダメージを攻撃を行なったキャラクターにも与える。
- 《幸福の壁》 ラウンドの間、すべての防御修正を+3D6する。
- 《時空収束》 攻撃の対象をボス単体に変更する。この時射程を無視する。
- 《天より伸びる手》 対象を自分と同じエンゲージに移動させる。
- 《空を砕きて来たもの》 シーン内にエネミー1体を出現させる。

●PCの人数が少ない場合に減らす逸脱能力

以下の順番で逸脱能力を削ることを推奨する。

《虚構現出》×1、《空を砕きて来たもの》×1、《幸福の壁》×1、《偽りの不死》×1

■パターンD：支援型

この逸脱能力セットは、自身が戦うよりも、他のエネミーを強化したり、PCを妨害したりすることを主体としたボスキャラクターを想定したものだ。このため、ほとんどの逸脱能力がボスではなく周囲のエネミーに使用することを想定している。

より能動的に動きたい場合は、変更する場合、《瞬発行動》や《歪んだ幸運》、《空間拡大》などを追加するとよいだろう。

- 《跳躍する時》 受ける実ダメージを0にする。
- 《虚構現出》 使用された逸脱能力を打ち消す。
- 《墮落の声》 判定のダイスを-1D6する。
- 《偽りの不死》 戦闘不能、バッドステータスすべてを回復し、【HP】と【MP】を全快させる。
- 《死神の招き》 ダメージに+2D6し、逸脱能力以外での移し替えを不可に。
- 《希望の声》 自身以外の判定のダイスロールを3D6に変更する。

●PCの人数が少ない場合に減らす逸脱能力

以下の順番で逸脱能力を削ることを推奨する。

《虚構現出》×1、《跳躍する時》×1、《死神の招き》×1、《墮落の声》×1

■パターンE：特異型

この逸脱能力セットは、単純なダメージ上昇や判定の強化ではなく、PCの妨害や周囲の状況を変化させる機能を重視したものとなる。何をやってくるかわからないようなトリッキーなボスや、自身の行動よりもPCの行動に対応するタイプのボスに適している。

攻撃能力を強化したい場合は《憤怒の一撃》や《瞬発行動》など能動的な逸脱能力を追加するとよいだろう。

- 《虚構現出》 使用された逸脱能力を打ち消す。
 - 《偽りの不死》 戦闘不能、バッドステータスすべてを回復し、【HP】と【MP】を全快させる。
- 《墮落の声》 判定のダイスを-1D6する。
 - 《憎悪の魔弾》 受けた実ダメージを攻撃を行なったキャラクターにも与える。
- 《死神の招き》 ダメージに+2D6し、逸脱能力以外での移し替えを不可に。
- 《気象変動》 セットアップ。至近以外のすべての射程と移動距離を半分にする。
 - 《時空収束》 攻撃の対象をボス単体に変更する。この時射程を無視する。
 - 《星降る空》 イニシアチブ。範囲（選択）の対象に5D6点の実ダメージを与える。

●PCの人数が少ない場合に減らす逸脱能力

以下の順番で逸脱能力を削ることを推奨する。

《虚構現出》×1、《偽りの不死》×1、《気象変動》×1、《墮落の声》×1

■パターンF：演出型

この逸脱能力セットは、他の逸脱能力セットと異なり、戦力よりも状況を演出することを重視している。

環境に手を加えることに特化している半面、攻撃能力は控えめだ。攻撃能力を強化したい場合は《憤怒の一撃》や《瞬発行動》など能動的な逸脱能力を追加するとよいだろう。

- 《虚構現出》 使用された逸脱能力を打ち消す。
 - 《墓所を越えるもの》 死亡、戦闘不能、バッドステータスすべてを回復し、【HP】と【MP】を全快させる。
- 《死神の招き》 ダメージに+2D6し、逸脱能力以外での移し替えを不可に。
- 《空間拡大》 自身の攻撃の対象を場面（選択）に、射程を視界に変更する。
 - 《理のくさび》 ダメージロール。1点でも実ダメージを与えた場合、ダメージを受けたキャラクターはシーン中逸脱能力使用時に毎回4D6の実ダメージを受ける。
- 《振り来たる天怒》 対象に8D6点の実ダメージを与えるか、建造物や地形を破壊する。
- 《欠けていく世界》 セットアップ。ラウンド中、場面（選択）の対象はメジャーアクションを行なうごとに実ダメージ3D6（メジャーアクションを放棄するならダメージを受けない）。
- 《星降る空》 イニシアチブ。範囲（選択）の対象に5D6点の実ダメージを与える。
- 《ねじくれた迷いの城》 巨大な建造物をその場に生み出す。

●PCの人数が少ない場合に減らす逸脱能力

以下の順番で逸脱能力を削ることを推奨する。

《死神の招き》×1、《星降る空》×1、《墓所を越えるもの》×1、《空間拡大》×1